

*Методическая разработка  
сценария командно-игровой программы  
«Шевели извилинами!»*

**Разработчик:**  
**Ищенко О.С., педагог дополнительного образования**  
**МБУ ДО «ЦВР Промышленного района г. Ставрополя»**

**Цель игры:** развитие познавательных процессов у младших школьников средствами командной игровой деятельности.

**Задачи:**

- 1) развитие внимания, мышления, воображения, познавательного интереса;
- 2) развитие командного взаимодействия;
- 3) поддержка мотивации к обучению;
- 4) стимулирование активной познавательной деятельности.

**Оборудование:** компьютер, экран, секундомер, раздаточный материал.

**Условия игры:**

В игре принимают участие две команды, возраст участников – 6-7 лет. Игра проводится в шесть этапов. На каждом этапе команда выполняет задание, которое оценивается членами жюри. Результаты всех этапов суммируются для выявления команды-победителя.

**Ход игры:**

**1. СТАРТ ИГРЫ:**

Слайд 1

Заставка с названием игры.

Команды сидят кругом за столами. На столах подставки с ручками и карандашами.

**ВЕДУЩИЙ**

приветствует участников игры, знакомит с правилами, представляет судей, которые будут оценивать работу команд.

**ВЕДУЩИЙ**

Ответьте, рады быть вы здесь? (Да)

А знаний много у вас есть? (Да)

Смекалку взяли вы с собой? (Да)

Готовы вы на честный бой? (Да)

## **Игра-приветствие «Ладочки»**

Дети встают в круг

### **ВЕДУЩИЙ**

Поднимите все ладошки

И потрите их немножко.

Дружно хлопните раз пять: *(хлопают в ладоши)*

1,2,3,4,5.

Продолжайте потирать! *(потирают руки)*

Мой сосед такой хороший!

Я ему пожму ладоши. *(пожимают руки с одной стороны)*

И другой сосед хороший –

И ему пожму ладоши. *(пожимают руки с другой стороны)*

Руки вверх поднять пора. *(поднимают руки вверх)*

Крикнем дружное "Ура!" *( машут руками)*

### **ВЕДУЩИЙ**

Приглашает участников занять места за столами и предлагает командам представиться и поприветствовать своих соперников.

## **2. ИГРА:**

### ***I этап:***

#### Слайд 2

Приветствие команд

#### **Приветствие.**

Команды представляют свое название и девиз, а также пожелание соперникам.

*Не оценивается.*

### ***II этап:***

#### Слайд 3

Разминка

### **ВЕДУЩИЙ**

Объясняет правила разминки.

#### **Разминка.**

Ведущий задает вопросы по очереди каждому члену обеих команд.

*За каждый правильный ответ – 1 балл.*

- |   |  |
|---|--|
| 1. Сколько хвостов у семи ослов?                              | 1. Сколько носов у двух псов?  |
| 2. Сколько пальчиков у одного мальчика?                       | 2. Сколько ушей у трёх малышей?  |
| 3. Днём светло, а ночью ...?                                  | 3. Небо голубое, а трава ...?  |
| 4. Яблоко, груша, слива, апельсин – это...                    | 4. Туфли, кеды, сапоги, сланцы – это ...                               |
| 5. Вышел зайчик погулять, лап у зайца ровно ...               | 5. Ходит в народе такая молва: шесть минус три получается ...          |
| 6. Белым снегом всё одето, значит наступает ...               | 6. От рыжей лисицы в кустарник удрав, свернулся в клубочек колючий ... |
| 7. Поезд ведет машинист, а самолетом управляет ...            | 7. Пожар тушат пожарные, а хлеб пекут ...                              |
| 8. Хвост веером, на голове корона, нет птицы краше, чем ...   | 8. Кто в малине знает толк – косолапый бурый ...                       |
| 9. В теплой лужице своей громко квакал ...                    | 9. Кто любит по ветвям носиться – конечно рыжая ...                    |
| 10. Варит отлично твоя голова – пять плюс один получается ... | 10. Ты на птичку посмотри – лап у птички ровно...                      |

### **ВЕДУЩИЙ**

Предоставляет слово судьям, которые называют количество заработанных баллов каждой командой

### ***III этап:***

#### Слайд 4

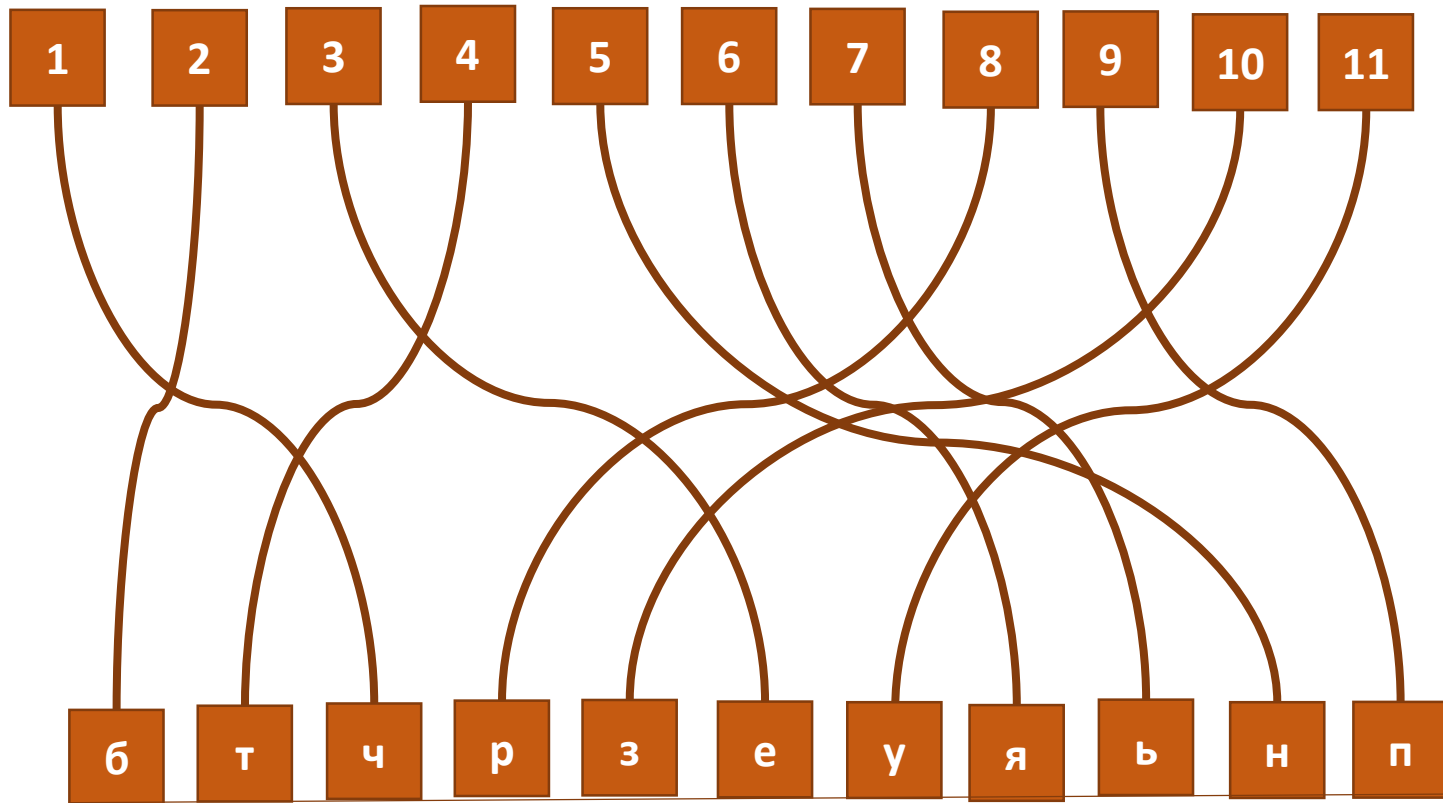
#### Шифровка

### **ВЕДУЩИЙ**

Знакомит с правилами выполнения задания

#### **Шифровка.**

Каждая команда получает зашифрованную фразу, которую надо расшифровать.

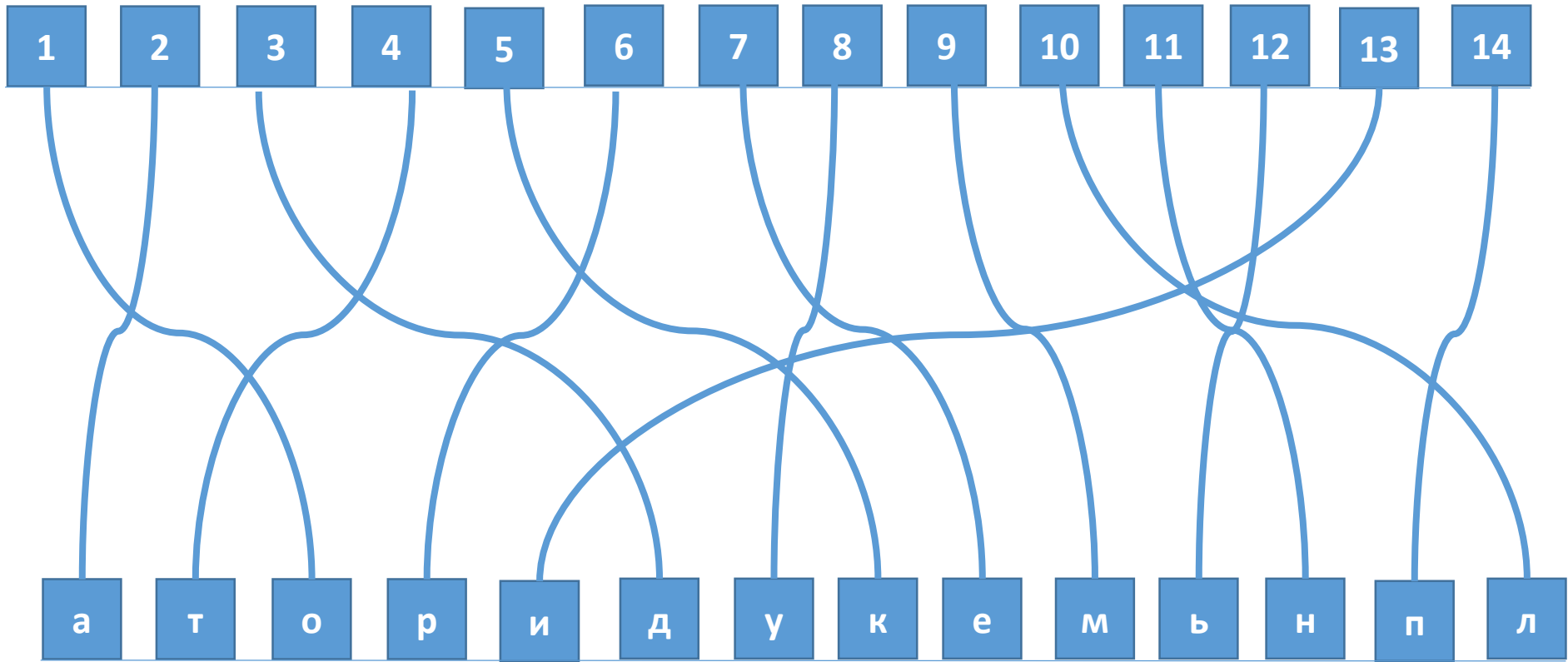


2 3 10 4 3 8 9 3 5 7 6

5 3 4 11 1 3 5 7 6 .

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ .



4 6 8 3 5 1 6 9 13 4 , 2

10 7 11 12 14 1 6 4 13 4 .

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ , □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ .

Терпение и труд – всё перетрут (24 буквы)  
Без терпения нет учения (20 букв)

Слайд 5

**Труд кормит, а лень портит (21 буква)**

Слайд 6

**Без терпения нет учения (20 букв)**

*За правильно выполненное задание – 3 балла.*

*Команда, справившаяся с заданием первой получает дополнительный 1 балл.*

**ВЕДУЩИЙ**

Предоставляет слово судьям, которые называют количество заработанных баллов каждой командой

***IV этап:***

**ВЕДУЩИЙ**

Знакомит с правилами выполнения задания

**Простая арифметика.**

От команды участвует один игрок. Его задача как можно быстрее в уме решать примеры, называя только результат. Задание выполняется на время.

Слайд 7

Примеры

$$\begin{array}{ll} 1 + 2 = & 2 + 1 = \\ 3 - 2 = & 3 - 2 = \\ 1 + 2 = & 1 + 2 = \\ 3 - 1 = & 2 + 1 = \\ 3 - 2 = & 3 - 1 = \end{array}$$

---

$$\begin{array}{ll} 3 - 2 = & 3 - 1 = \\ 2 + 1 = & 3 - 1 = \\ 1 + 2 = & 1 + 2 = \\ 2 + 1 = & 3 - 1 = \\ 1 + 2 = & 2 + 1 = \end{array}$$

*За каждый правильный ответ – 1 балл.*

*Тот игрок, который выполнил задание быстрее получает дополнительно 3 балла.*

## ВЕДУЩИЙ

Предоставляет слово судьям, которые называют количество заработанных баллов каждой командой

*У этап:*

**Найди слова.**

Команды получают карточки с буквами, задача команд – за 3 минуты найти как можно больше слов.

## ВЕДУЩИЙ

Знакомит с правилами выполнения задания

Слайд 8

Найди слова: продлёнка, победа, молоко, урок, арбуз, зебра, краски, ёж, стол, утро

С	М	И	Ь	Е	Ц	П	С	О	Ь
П	О	Б	Е	Д	А	Ф	Т	Ф	С
Р	Л	У	Й	А	Р	Л	О	И	С
О	О	Й	Ц	У	Б	К	Л	Е	Н
Д	К	Ш	Щ	З	У	Р	О	К	Г
Л	О	Ф	Ъ	Х	З	Е	Б	Р	А
Ё	Ж	Ы	В	А	П	Р	О	А	Л
Н	Д	Ж	У	Т	Р	О	Э	С	Я
К	Я	Ч	С	М	И	Т	Ь	К	Б

**А Й Ф Я Ц Ы Ч С И Ю**

*За каждое найденное слово – 1 балл.*

### **ВЕДУЩИЙ**

Предоставляет слово судьям, которые называют количество заработанных баллов каждой командой

#### **VI этап:**

#### **Да или нет.**

Нужно быстро отвечать на вопросы только «да» или «нет». От команды участвует один игрок. Игроки отвечают на вопросы по очереди.

### **ВЕДУЩИЙ**

Знакомит с правилами выполнения задания

#### Слайд 8

Да или нет.

- |   |   |
|---|---|
| 1. В радуге 7 цветов? <i>(Да)</i>                                 | 1. У человека 10 пальцев? <i>(Нет, 20)</i>                      |
| 2. Рыбы откладывают яйца? <i>(Нет, икру)</i>                      | 2. Маленькую лошадь называют теленком? <i>(Нет, жеребенком)</i> |
| 3. Мухомор — ядовитый гриб? <i>(Да)</i>                           | 3. Осенью птицы улетают на юг? <i>(Да)</i>                      |
| 4. Белый медведь живет в лесу? <i>(Нет, на Северном полюсе)</i>   | 4. Изюм делают из винограда? <i>(Да)</i>                        |
| 5. В Черном море вода черная, а в Красном – красная? <i>(Нет)</i> | 5. Томат – это то же самое, что и помидор? <i>(Да)</i>          |
| 6. В году 10 месяцев. <i>(Нет, 12)</i>                            | 6. Троллейбусу не нужен бензин? <i>(Да)</i>                     |

*За каждый правильный ответ – 1 балл. Дополнительный балл дается дополнительные вопросы к вопросам 2, 6*

### **ВЕДУЩИЙ**

Предоставляет слово судьям, которые называют количество заработанных баллов каждой командой

**VII этап:**  
**Кто быстрее.**

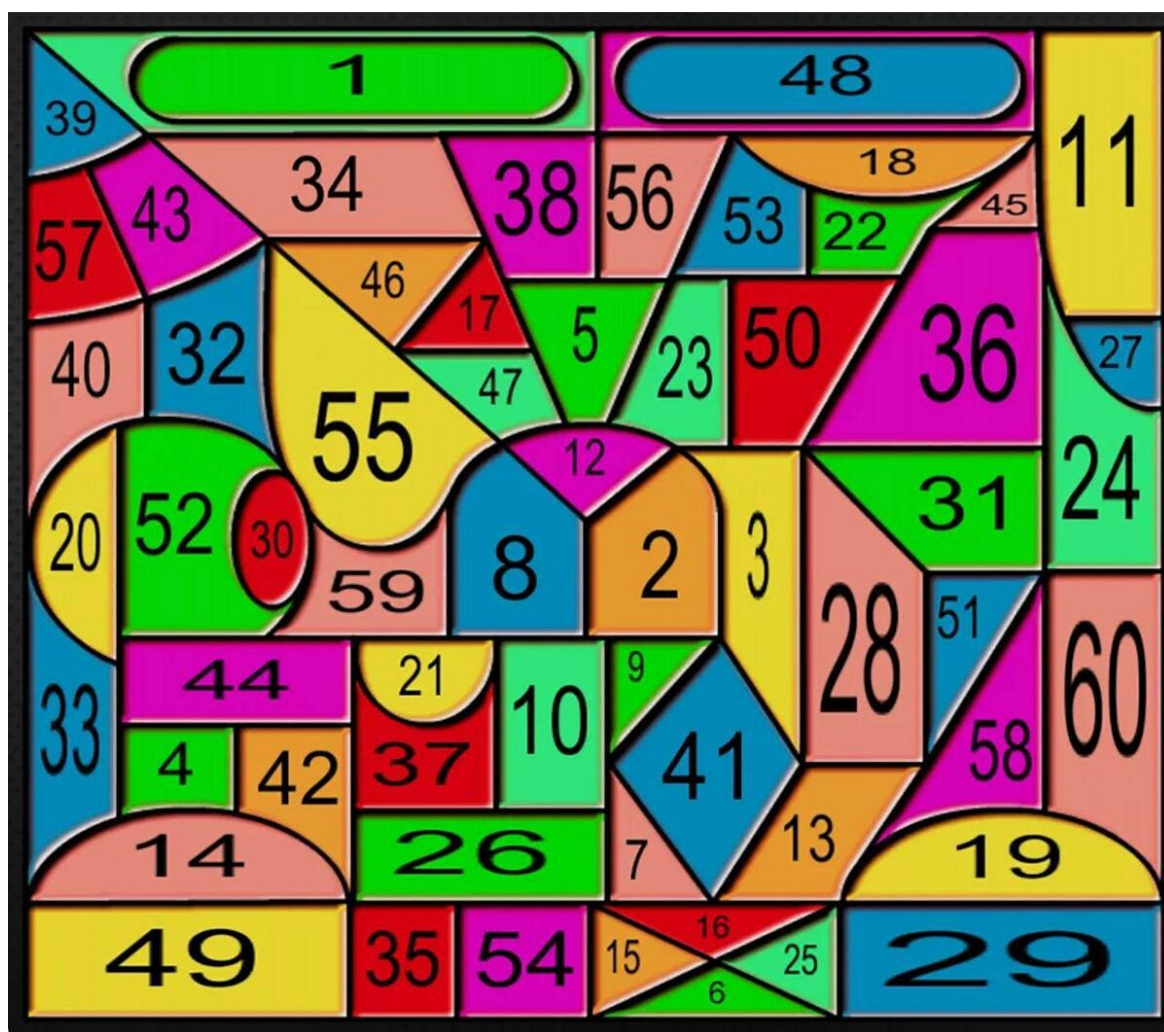
### **ВЕДУЩИЙ**

Знакомит с правилами выполнения задания

Команды получают карточки с цифрами. Задача команд – за 3 минуты найти все цифры от 1 до 30.

Слайд 10

Кто быстрее.



*Из общего количества баллов у команды вычитается столько баллов, сколько цифр не было найдено.*

*Если найдены все цифры, команду получает 10 баллов.*

*Если дополнительно найдены цифры после 30, то за каждую цифру команда получает 1 балл.*

## **ВЕДУЩИЙ**

Предоставляет слово судьям, которые называют количество заработанных баллов каждой командой

### **3. ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ**

Слайд 11

Игра «Наоборот»

## **ВЕДУЩИЙ**

Знакомит с правилами выполнения задания.

И нам с тобой пришел черед  
Сыграть в игру “наоборот”  
Скажу я слово ВЫСОКО  
А ты ответишь НИЗКО  
Скажу я слово ДАЛЕКО  
А ты ответишь БЛИЗКО  
Скажу я слово ПОТОЛОК  
А ты ответишь ПОЛ  
Скажу я слово, ПОТЕРЯЛ  
И скажешь ты, НАШЕЛ  
Скажу тебе я слово ТРУС  
Ответишь ты ХРАБРЕЦ  
Теперь НАЧАЛО я скажу  
Ну, отвечай, КОНЕЦ!

### **4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

## **ВЕДУЩИЙ**

Предлагает судьям подвести общий итог игры.

А детям предлагает в это время вместе станцевать веселый танец «Чику-рику»

### **5. НАГРАЖДЕНИЕ**

## **ВЕДУЩИЙ**

Предоставляет судьям слово для подведения итогов и награждения.